

图书基本信息

书名：<<中文Flash CS3动画制作应用基础教程>>

13位ISBN编号：9787561224410

10位ISBN编号：7561224419

出版时间：2008-8

出版时间：西北工业大学出版社

作者：王璞 编

页数：198

字数：341000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

随着国民经济发展速度的加快，操作能力强、能迅速进入职业角色的中等职业学校的学生越来越受到企业的青睐。

近年来，中职院校的毕业生还出现了“供不应求”的情况。

这就迫切要求中职教材不断更新，始终以就业为导向来培养学生的职业能力。

为了配合目前中职教育的现状和中国经济生活的发展状况，我们依据教育部职业教育与成人教育司制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》以及教育部等六部委最新制定的《中等职业学校计算机应用软件技术专业领域技能型紧缺人才培养方案》，调查和研究了众多中职学校计算机及相关专业的教学计划、课程设置和中职教学的实际需要，并根据中职学生的接受能力和就业要求，聘请了一线的中职骨干教师和技术专家共同组织编写了本套教材。

在本套教材的策划和编写过程中，我们听取了IT专家、中职师生、企事业单位的建议和意见，多次组织了由技术专家及一线中职骨干教师参加的大纲审定会和审稿会，总结和吸取了教师提出的意见，博采众长，使之更加适合当前中职教学的实际需求。

本套规划教材的主要特色如下：内容实用、体例新颖本套教材以市面上最新、最广泛的版本为蓝本，与用人单位紧密结合，在体例上采用理论知识与上机指导二合一的模式，大大节省了读者的人力与财力，达到双赢的目的。

任务驱动、案例教学本套教材列举了大量的实例，来提高学生的学习兴趣和自主能力，让他们在掌握理论知识的基础上更多地动手进行具体操作。

老师好教、学生易学按照中等职业学校教育课程模块化和综合化的特点，本套教材对每本书的内容都进行了划分，独立成块。

每章都在理论知识之后附有应用实例和本章总结，书后附有上机指导。

简单实用、职业目的本套教材语言简洁易懂。

在理论知识方面只求“够用”为度，以未来职业方向为基础，更重视培养学生的动手能力，并穿插许多小技巧和小知识，真正让学生放下书本就能上岗。

另外，为了方便教师教学，我们免费提供了电子教学参考资料包。

其中包括以下内容：1.教材中的程序源代码2.教材中涉及的实例制作的各类素材3.习题参考答案4.PowerPoint多媒体课件

内容概要

本书为中等职业学校计算机系列规划教材。

主要内容包括Flash

CS3概述, Flash

CS3的工作界面, 文档及对象的操作, 工具的使用, 创建与编辑文本, 元件、实例与库资源, 图像、声音与视频的导入, 时间轴的使用, 制作动画, ActionScript编程基础, 组件, 测试、发布与导出动画

。书中配有生动典型的实例, 每章后还附有上机指导以及练习题, 这将使读者在学习和使用Flash CS3时更加得心应手, 做到学以致用。

本书可作为中等职业学校计算机动画制作课程的教材, 同时也可作为动画设计培训班教材及动画爱好者的自学参考书。

书籍目录

第1章 Flash CS3概述

- 1.1 Flash的特点
- 1.2 Flash CS3的新增功能
- 1.3 Flash CS3的安装与卸载
 - 1.3.1 安装Flash CS3的系统要求
 - 1.3.2 Flash CS3的安装
 - 1.3.3 Flash CS3的卸载

本章总结

习题一

第2章 Flash CS3的工作界面

- 2.1 标题栏和菜单栏
- 2.2 工具栏
 - 2.2.1 主工具栏
 - 2.2.2 控制器
 - 2.2.3 编辑栏
- 2.3 工具箱
- 2.4 舞台和工作区
 - 2.4.1 标尺
 - 2.4.2 网格
 - 2.4.3 辅助线
- 2.5 控制面板
 - 2.5.1 “属性”面板
 - 2.5.2 “时间轴”面板
 - 2.5.3 “库”面板
 - 2.5.4 “对齐”面板
 - 2.5.5 “变形”面板
 - 2.5.6 “颜色”面板
 - 2.5.7 “场景”面板
 - 2.5.8 “动作”面板
 - 2.5.9 “输出”面板

2.6 应用实例——旋转图像

本章总结

习题二

第3章 文档和对象的操作

- 3.1 文档的操作
 - 3.1.1 创建文档
 - 3.1.2 打开文档
 - 3.1.3 保存文档
 - 3.1.4 关闭文档
- 3.2 对象的操作
 - 3.2.1 选取对象
 - 3.2.2 移动对象
 - 3.2.3 复制和粘贴对象
 - 3.2.4 变形对象
 - 3.2.5 对齐对象

3.2.6 分离时蒙

3.2.7 组合对象

3.3 查找和替换

3.4 立体文字

本章总结

习题三

第4章 工具的使用

4.1 绘图工具

4.1.1 直线工具

4.1.2 矩形工具

4.1.3 多角星形工具

4.1.4 铅笔工具

4.1.5 钢笔工具

4.1.6 刷子工具

4.2 修改图形工具

4.2.1 选择工具

4.2.2 部分选取工具

4.2.3 套索工具

4.2.4 任意变形工具

4.2.5 橡皮擦工具

4.3 填充图形工具

4.3.1 关于颜色

4.3.2 滴管工具

4.3.3 颜料桶工具

4.3.4 墨水瓶工具

4.3.5 填充变形工具

4.4 查看工具

4.4.1 手形工具

4.4.2 缩放工具

4.5 应用实例——绘制草莓

本章总结

习题四

第5章 创建与编辑文本

5.1 创建文本

5.1.1 文本的输入状态

5.1.2 创建静态文本

5.1.3 创建动态文本

5.1.4 创建输入文本

5.2 设置文本属性

5.2.1 文本字体

5.2.2 文本大小

5.2.3 文本颜色

5.2.4 文本样式

5.2.5 文本格式

5.2.6 文本对齐方式

5.3 编辑文本

5.3.1 分离文本

5.3.2 为文本填充渐变色或位图

5.3.3 分散文本到图层

5.3.4 将滤镜应用于文本

5.4 应用实例—前离文本填充边线

本章总结

习题五

第6章 元件、实例与库资源

6.1 元件

6.1.1 元件的类型

6.1.2 创建元件

6.1.3 编辑元件

6.1.4 删除无用元件

6.2 实例

6.2.1 创建实例

6.2.2 更改实例的属性

6.2.3 使用其他元件替换实例

6.2.4 改变实例类型

6.3 库资源

6.3.1 使用库资源

6.3.2 重命名库资源

6.3.3 在文档之间复制库资源

6.3.4 解决库资源之间的冲突

6.3.5 库资源的更新与替换

6.4 应用实例——静态倒影

本章总结

习题六

第7章 图像、声音与视频的导入

7.1 导入图像

7.1.1 导入图像的格式

7.1.2 导入图像的方法

7.1.3 设置图像的属性

7.1.4 打散位图

7.1.5 将位图转换为矢量图

7.2 导入声音

7.2.1 声音简介

7.2.2 导入声音的方法

7.2.3 添加声音

7.2.4 编辑声音

7.2.5 设置声音

7.3 导入视频

7.4 应用实例——播放动画

本章总结

习题七

章节摘录

插图：

编辑推荐

《中文Flash CS3动画制作应用基础教程》：根据教育部中等职业学校新教学大纲要求编写。

本套教材注重提高学生的全面素质，以培养学生的职业能力为本位，以企业需求为依据，以学生就业为导向，适应行业技术的发展，既体现了教学内容的先进性和前瞻性，又体现了教学组织的科学性和灵活性。

本套教材在编写手法上采用知识引入、上机操作、课后上机指导相结合的方式，降低学生学习理论知识的难度，更加符合当前职业教育的特点。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>